PlayStation

DARKSEED™

Based upon the fantastic artwork of **H.R.GIGER**





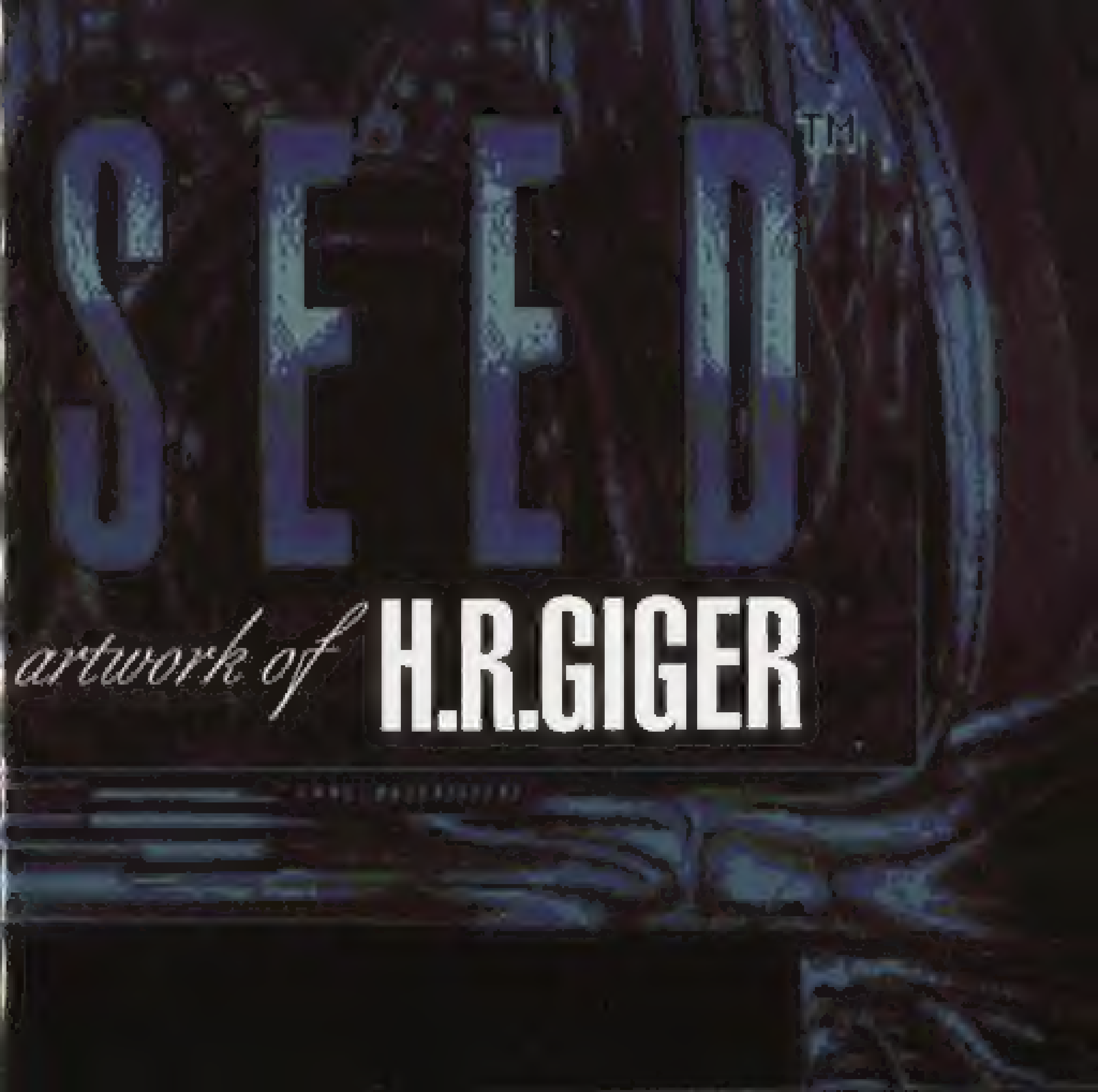
DARK

Based upon the fantastic

CONTENTS

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 4ブロック | マウス対応

SLPS 00108


SEED™
artwork of H.R.GIGER

GIGER PROFILE

『H.R.GIGER』

H.R.ギーガーは、1940年スイスのチューリッヒに生まれました。
子どもの頃から彼は、超現実的で不気味なものに強く惹かれました。自分自身を表現することと、彼独自の生き生きとした想像力を多くの人に伝えたいと思う気持ちが、彼をビジュアルアートの世界に進ませました。
そして、彼自身の夢と、グスタフ・マイリンクやジャン・コクトー、アルフレッド・クビン、H.P.ラブクラフトといった天才の物語が結びつき、素晴らしい作品となりました。
彼の作品は、世界中の数百万人のファンの心を捕らえました。
エキゾチックな女性、心をかき乱すような風景や恐ろしい生物といった作品は偉大な聖典にさえなっています。

監督リドリー・スコットが次の映画のキャラクターを捜していた時に、彼の目を捕らえたのが、ギーガーのアートブック「ネクロノミコン」です。
この時のキャラクターが映画「エイリアン」になり、ギーガーのデザインが、アカデミー賞を受賞させました。

彼の絵画は、世界中のギャラリーや美術館に展示され、国際美術の舞台でも高い評価を得ています。
また、彼の魅力的なバイオメカニカルなスタイル、肉体と機械のあの素晴らしい融合は、絵画だけでなく、彫刻、エレガントな家具、インテリアデザインとしても人気があります。

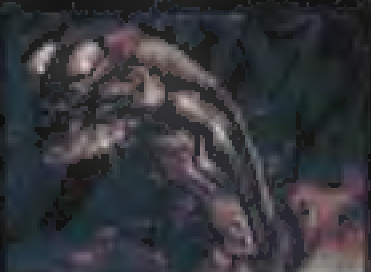
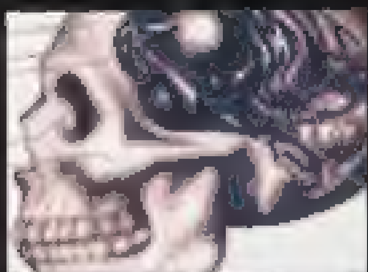
STORY

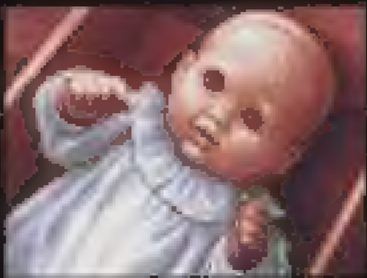
私は、マイク・ドーソン。
会社の名義の3分の1を持っているだけではなく、会社の取締役会の会長でもあった。
その地位は、そのまま権力と金につながっている。

しかし、私には物を書きたいという、強い衝動があった。
そして、そのためには、自分の考えをまとめ、とらえどころのないインスピレーションを形にする、静かな場所が必要だった。

ある朝、目にした新聞広告がすべての問題をクリアしてくれた。
カリフォルニア州ウッドランドヒルの、広く設備も整ったビクトリア朝建築の家である。
オーナーは売りたがっている。
騒音もない、論争もない。しかも二束三文の値段である。
おそらくこの価格では利益はないのではないだろうか。
いずれにしろ「安値」は二の次だった。小説の執筆には理想的な環境だと思った。

後日、出張のついでに、ウッドランドヒル郊外まで足を伸ばした。



つまらないトラブルのせいで飛行機が遅れ、その家に着くころには、もう日も暮れて、私にはざっと見る時間しかなかった。
夜に見たこの家は、非常に大きく、静かだった。それさえわかれば充分だった。
私は、すぐにこの家を買おうと思いながら旅を続けた。
不動産屋のビバリーが電話してきた時には、もう私はこの家を買うつもりになっていた。
しかも、1週間以内に引っ越してくれるなら、売主が引っ越し料を支払うという。
彼女は、設備や電話も使えるようにしておくと言った。
この申し出は条件が良すぎる。
私はすこし考えた。不動産屋が熱心すぎるように見えたのだ。
私は、前のオーナーがなぜこの家を売りたいのかとたずねた。
長い沈黙があり、その間彼女の息づかいだけが不気味に聞こえた。
それから、彼女はあいまいな言い訳をした。「前には家族の都合があったのです」
そしてビバリーは、この家が、こんなに古い造りのわりには綺麗に修理されていることをしきりに説明した。
私は、もう少し詮索したかったが、あの家は素晴らしい環境にあり、それだけで充分だとも思えた。

私は、急いで抱えている仕事に決着をつけ、共同経営者たちに私の考えを打ち明けた。
いやいやながら彼らは一年の休暇を承知し、私は、彼らの法外な給料をさらに値上げして彼らをなだめた。

STORY

数点の身の回り品とお気に入りの家具は、運送屋にまとめて送ってもらうことにした。
私が到着する日に、新居に配達されるだろう。

ウッドランドヒルへ行く準備は整った。
あの小さな空港から、タクシーを呼んだ。

『ベンチュラ通りの古いビクトリア朝の家まで。』と伝えると、運転手はあからさまな動揺をみせた。彼は怖がっていた。





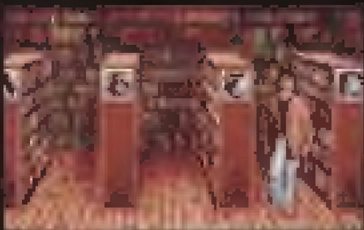
どうしたのかと聞いたが、彼は「ただの偏頭痛です」と感情のない声で言っただけだった。
町の人たちはもっと普通に応対してくれるだろう。多分。

しかし、そうではなかった。

ウッドランドヒルの狭い道を走っている間中、私は、道を歩く人々の凝視や、こちらをうかがう疑い深い表情にさらされた。
…奇妙な町だ。

私の買った家が、町はずれにあるのは幸いだった。
私は、運転手に、もっと速く、とせかして、町を走り抜けた。

残念なことに、私の新居は思っていたほど町から離れてはいなかった。
しかし、この新居は木々に囲まれていて、プライバシーが保たれている。
薄暮のこの家を初めて見て、私は周りのものに対する不審が、ささいなことに思えた。
この家は、ぽつんと建っていて周囲と釣り合わないというよりも、ほとんど相いれないようにさえ見えた。家の周囲には、絵画のように家を縁取る沈黙のベールのような不吉な空間が見えるようだった。





手を入れて修繕はしてあるのだが、何十年もだれも住んでいないように見える。
しかし、私はその大きさに感心し、アンティークなたたずまいに感動した。

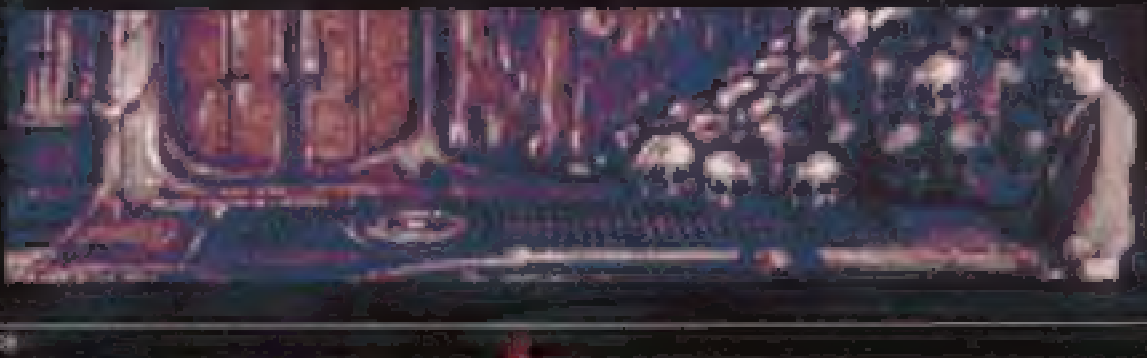
私は、信じられないほど簡単な、たった一度の取引でこの家を買った（私はそれについて彼女にありがとうを言うつもりだった）。
私は、タクシーの運転手に料金を払い、入口の階段を昇った。
大きなオーク製の両開きのドアが、簡単に開き、広い玄関のホールに出た。
玄関からのドアの1つが、飾り立てた居間に通じていた。

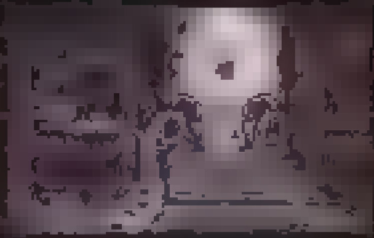
STORY

数々のアンティーク家具や装飾品の中に、気味の悪い肖像画があった。それは、怖ろしいほど美しい、若い女性の絵だった。この世の物とは思われない不思議な美しさであった。暗い色調とぼんやりした背景が、刺すような目を持った青白い顔を引き立てていた。
この絵の女性は、だれなのだろう。

ふいに私に、波動が襲ってきた。
その瞬間、この、だれもいないはずの家に、人の住んでいるような気配を感じて驚いた。
それは波動ではなく、音だった。どこかで、だれかが、壊れた犬笛を吹いているような、ほとんど感知できないほどに高い、すすり泣くような音。
それは、聞こえると言うよりも、私の頭の中から発する、ブーンという振動のようだった。私の目はどんよりし、口はだらしなく垂れていた。

疲れた……。
単に疲れただけでない。突然疲れが襲ってきたようだ。
まぶたはサンドバッグのように重く、舌は綿のようだ。
どこかに寝室があるにちがいない。手探りで階段を探しながら、不動産屋を待とうかと考えた。彼女



[illegible]

居眠りをした。
彼女の名前は？彼女には名前が無かった。私が聞かなかった。いや、本当は聞いた。
思い出せないだけだ。
[illegible]
彼女が来たら、名前を聞こう。今はとにかく眠ろう。ベッドを見つけなければ。私の荷物はどこだ？
携帯電話はどこに入れた？[illegible]は無かった。それを不動産屋に言わなければ。

いくつか部屋を回ってようやく、ベッドルームを見つけた。
私はくずれ落ちるようにして頭からベッドに倒れ込んだ。
しかし、不動産屋が来たら、忘れずにすぐ聞かなければならない。が、それまでの、ちょっとの間だけ寝ていよう。

すすり泣くような音が突然大きくなり、まるで、うなり声のように聞こえる。
それは、ガランガランという甲高い音と、私の耳に直接落ちてくる雨のような音が合わさった、不快なノイズだ。
眠り。
それからの、聞いたことのない声が、私の頭の中で囁いた……
眠れ、眠れ、眠れ……

CONTROLER

【コントローラコンフィグ】



【操作】

主人公の行動は指示カーソルで全て操作します。
移動先や調査先に指示カーソルを移動し、決定入力ボタンを押します。
カーソルは3種類存在し、コントローラの[illegible]ボタンで切り替えます。

？ ！	会話での調査を行います。 指示カーソルを調査地上で決定入力します。
(手) (手)	アイテムを取得、使用したり、開ける、持ち上げるなどの動作を行います。 指示カーソルを対象物上で決定入力します。
(矢印)	主人公を移動させる場合に使用します。 指示カーソルを目的地上で決定入力します。

[illegible]

■コントローラ中央のSTARTボタンを押します。

[illegible]

■ドーソンを移動したい場所に、コントローラのパッドキーを使い[icon]カーソルを移動します。
※ボタンを押すとその場所に移動します。
■[icon]が[icon]に変わる場所でXボタンを押すと画面が移動し違う場所に移動できます。
※マウスをご使用の場合は、マウスを移動することで[icon]カーソルが移動し、左ボタンを押すと移動します。

CONTROLER

■○ボタンを押すとカーソルの種類を変化させることが出来ます。

■[?]のカーソル時に×ボタンを押すとその場所を言葉で説明することが出来ます。
[手]のカーソル時に×ボタンを押すとその場所に存在する物を使用したり、手に入れたりする事が出来ます。

■○ボタンを押すことでカーソルが[?]→[手]→[?]→[足]と変化します。
（マウスをご使用の場合は右ボタンでカーソルを変化させます。）

■[?]のカーソル時に重要な情報がある箇所では[!]に変化します。
×ボタンを押すと、情報が文字で表示されます。

■[手]のカーソル時にステージ上で作用可能な場所があると「指さしカーソル」に変化します。
×ボタンを押すと、手に入れたり動かしたり出来ます。

■カーソルを画面上部に移動させるとアイコンの列が表示されます。これは現在あなたが所有しているアイテムのリストです。
アイテムを見る → [?]のカーソルを変化させ、×ボタンを押します。
アイテムを使う → [手]のカーソルに変化させ、×ボタンを押します。

■ゲームスタート時にリストにある物は「地図」だけです。
その他は、手に入れるごとに追加されます。

■アイテムが多くて表示しきれない場合、スクロールマークがアイコンリストの端にでます。そこを選択すると未表示のアイテムが表示されます。

[illegible]

■ダークシードでは時間の経過がキーポイントに成っています。
与えられた時間はわずか3日間です。

■ゲーム中必要に応じて、時間を任意に進めることが出来ます。
コントローラのSELECTボタンを押すことで、次の時間経過まで時間をとばすことができます。

[illegible]

■カーソルを画面上部に移動させると、アイコンの列が表示され、そのいちばん左側にあるフロッピーマークをクリックすると、セーブ・ロード画面に入れます。

■セーブ・ロード画面の右側にある4つのファイルから、任意のファイルを選んで、画面の左側にある操作パネルの[illegible]又は[illegible]をクリックすると、セーブ又はロードが出来ます。

■セーブ・ロード画面から戻る場合は、[illegible]を選んでクリックして下さい。

■ゲームを終了させる場合は、[illegible]を選んでクリックしてください。

CONTROLER

【ゲーム進行上のアドバイス】

■誤ってセーブしなかった場合、トラブルの前に戻ってやり直さなければなりません。
毎回、寝る前にゲームをセーブするのも良いアイデアです。
その日のうちにやらなければならないことをし忘れた時でも、こうして前日就寝の日に戻ることができるのです。

■ポーズを忘れると、どんどん時間が経過してしまいます。
ドーソンに自由にできる時間があまりありません。
■彼に許された時間は、たった3週間です。

（？）カーソルを上手に使いましょう。

■1度見たのでは、その物についてすべてを知ることはできません。
■2回目にはもっと細かく見てみましょう。
■自分が持っているアイテムを「見る」ことも忘れないでください。
■また、あなたが必要な手がかりを手に入れるまで、登場しないアイテムもあります。
■ゲームの出来事は、特定の日に行われなければなりません。
■ゲームをやりなおす場合、「あなたがすでに知っているもので、ドーソンが知っているとは限らない」ということを心に留めて置いてください。

■カーソルの変化は、発見の重要な手がかりになります

■ゲームを最初からチャレンジしてください。

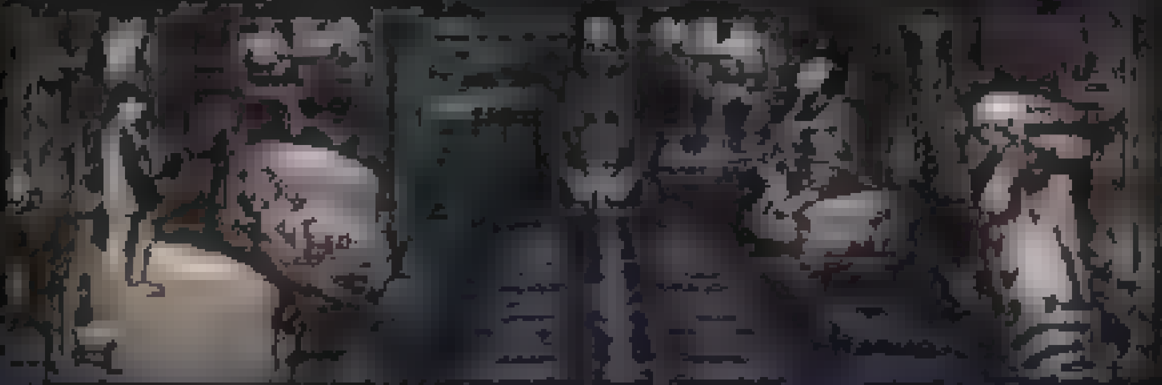
■もちろん、セーブ・ロード画面から、以前にセーブしたゲームの続きをすることも可能です

【マウスとコントローラを併用する場合】

コントローラ端子1にコントローラ、コントローラ端子2にマウスを接続し併用します。

マウス → 左ボタンは決定入力
　　　　右ボタンはカーソル切り替え

それ以外はコントローラで操作します



CHARACTER

[ノーマルワールド]



マイク・ドーソン

私がマイク・ドーソン。
サンフランシスコの元広告プロデューサーだ。
私が何で辞めたかったのかって？ウッドランドヒルで1日中執筆をするためだ。
都会の出世競争は合わなかったし、疲れてしまった。
それで私はこの家を買った。驚くほど安く。
しかし、この町の人々はどこか奇妙だ。気のせいかもしれないが、彼らが私に対して何らかの悪い感情を抱いているという考えを払いのけることができない。
もしかすると、この古ぼけた家のせいだろうか。それとも、何か別の理由、あるいは秘密があるのだろうか。
しかし私はこの家を買う。地元の人達がどう思おうと、永遠にここに引っ越すつもりだ。



[illegible]

ええ、私は弁護士です。[illegible]に[illegible]った[illegible]の弁護士でもあります。
[illegible]つの間にかここには、全く人がいなくなってしまいました。あなたのような[illegible]の[illegible]が[illegible]人。この[illegible]で[illegible]しい[illegible]がいつか終わることを[illegible]して、ここにしがみついているのです。
マイク・ドーソンが「[illegible]」に引っ越してきたということが、[illegible]された[illegible]にとってどんな意味があったかあなたには想像できるでしょうか。
[illegible]さんが死んでから、だれにも[illegible]できなかったし、[illegible]が[illegible]っていました。もっとも、[illegible]がある[illegible]で[illegible]は、[illegible]、[illegible]が[illegible]っているような気がします。

[illegible]



この[illegible]では、[illegible]に[illegible]を[illegible]めて、[illegible]いで[illegible]に[illegible]るようにしている。
私は、[illegible]と[illegible]ローンに[illegible]かれて、この仕事について。
そうでなければ、こんな[illegible]に[illegible]なかったと思う。[illegible]、
ロサンゼルスにいるのなら、見知らぬ人に話しかけることなんて[illegible]。
でもここでは、だれと会っても自分の[illegible]に[illegible]えてしまう。[illegible]
[illegible]の家を買ったあの男、マイク・ドーソンは、よくこ[illegible]
しているのかしら？
私なんて[illegible]では、ひどく[illegible]のイヤな夢を見ているのに。そんなときは、[illegible]
マイク・ドーソンでさえ、[illegible]が[illegible]く[illegible]しく見えてしまう。
[illegible]を見ていたい。
[illegible]れても[illegible]したら、[illegible]の[illegible]に[illegible]そうでできるし。

CHARACTER



[illegible]人

「この店には、多くの骨董品が並ぶ。

私は、30年代のリニメント瓶や20年代の[illegible]を、[illegible]の商品と一緒に仕入れている。そして、[illegible]のために大量のウィスキーを[illegible]

なぜ私が骨董品を何でも揃えているのかって？それは、ここが「私の店」だからだ。

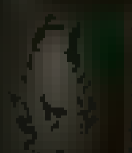
自分の店では[illegible]がしたいことができる。」



[illegible]人

「[illegible]、今までこんなにたくさんの[illegible]したことがないと思う[illegible]。

[illegible]、マッキーガンの家まで、つまり今のドーソンの家まで坂をジグザグ歩いて登り、[illegible]なんかを苦労して運ぶんだ。」



[illegible]

「ホーケー、[illegible]の周りでぶらぶらしてる連中は、それが誰でも、刑務所に入れる。以上終わり！そういうことだ。

日が暮れてから墓場をうろついている[illegible]を、何回私が捕らえたか聞いたら、あんた驚くだろうよ。

この町の連中になぜこんな[illegible]があるのかは、まったくわからない[illegible]。[illegible]すれば言うまでもなく、[illegible]を歩くのだって非常に危険だからな。」

【ダークワールド】



サルゴ

俺は、あまりにも長くここに閉じ込められている。

このまま[illegible]を[illegible]えて、このプラスチック製の[illegible]子が宇宙に[illegible]こりをまき散らす[illegible]

神々の[illegible]を[illegible]する方法はあるのか。

奴らは、おまえたちの[illegible]れな[illegible]がこの世にそのかけらを存在させるよりも、

前に[illegible]び寄っていたんだ。

奴らは、眠っている間でさえも生物を[illegible]し、食いつくし、そして永遠に[illegible]え[illegible]

奴らは、死ぬことなく、過去と現在に存在し、おまえ達のかすかな神の[illegible]を、

までも[illegible]っている。奴らの計画がどんなものであっても、俺にはおまえたちを[illegible]

[illegible]だって？おまえは[illegible]を持っていると言うのか？それじゃあ[illegible]だ。

[illegible]に[illegible]を、[illegible]り者には[illegible]の[illegible]を…



ドレッグスッカー

[illegible]、こわれやすいプラスチック製、[illegible]の人間の[illegible]、[illegible]

、[illegible]守る。

ご主人様たちのために食いつくす。永遠[illegible]を生み出し、[illegible]

する。我々は[illegible]を起こした、[illegible]を[illegible]取る。[illegible]、ご主人様

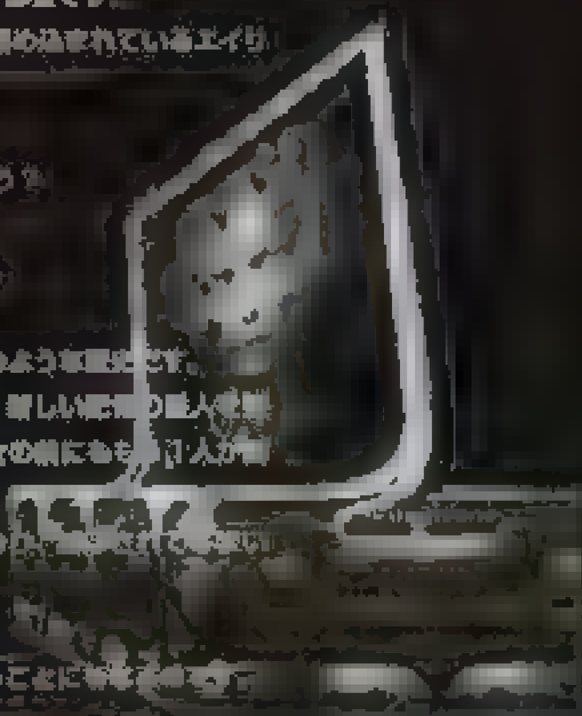
たち[illegible]見るもおぞましい[illegible]で[illegible]。

よろしい、[illegible]で、[illegible]、[illegible]しい、人間の[illegible]、[illegible]。

CHARACTER

の番人

全ての神様が良い事をもたらすわけではなく、争いを招くと共にもまた在り
るのです。
ガーザン、私を信じなさい！
あなたに最後に味方はいないのだから…
あなたに情報をさしあげましょう。
古き神々が、長い休眠から目覚めるためには、食料が必要です。
そして、彼らに食料を供給するのが、あなたの国に潜り込まれているエイリ
アンなのです。
さあ、あせってはいけません、ガーザン！
あなたの命を彼らのいけにえにする気はないでしょう？
私は、何千年が過ぎるのをここで見てきました。
彼らの歴史を維持することが私たちの仕事ですから。
私は、彼らの歴史をよく知っています。
4つの世界を支配し、大虐殺を繰り返す悪魔の伝説のような歴史です。
彼らは、数期に渡り、眠りし、休息が必要になると、新しい世代の番人を残
して眠りにつきます。私の前にいた番人は倒れ、彼女の前にもう1人が倒
れています。
古き神々が次元の壁を超えれば、番人の使命も終わり
ます。
しかし、私たちにも、存在に対する執着があります。
私たちを助けてください。それが、あなた自身を救うことにもなるのです。





ダーク・ファイド

アウー、アウー、チュッ

通りがかりのヤツを見て、通りがかりのヤツを待ってる。

チュッ。

[illegible]のカーボン[illegible]が[illegible]う。手のカーボン[illegible]、歯ぎしりする[illegible]を[illegible]のカーボン[illegible]を引き[illegible]く。歯ぎしりの[illegible]うまく[illegible]、[illegible]で[illegible]、うかれ[illegible]が広がる。

チュッ、アウー



[illegible]を剥く

- 不[illegible]の[illegible]
- [illegible]のような人間の[illegible]を[illegible]で[illegible]
- ピンク色の肉を身に着けた人間を[illegible]する
- 気[illegible]の[illegible]さを味わい
- [illegible]をはぎ、[illegible]
- [illegible]の[illegible]を[illegible]し
- [illegible]、[illegible]
- [illegible]を[illegible]める者が[illegible]を[illegible]かせ
- ピジョン、[illegible]、骨の削りくず
- 触手の疲労した[illegible]り
- 流れがほとんど[illegible]まり
- [illegible]の[illegible]を[illegible]するまで[illegible]
- [illegible]が終わり、融合する

WALK THROUGH

【WALK THROUGH〈禁断の扉〉】

ウォークスルーはゲームクリアに必要な最小限の行動を1日毎に記述したものです。

マイク・ドーソンは、激しい頭痛で目を覚ます。

頭痛が止まらないので、ベッドから出て、浴室に入り、アスピリンを飲む。鎮痛剤の服用は1日に1回だけできる。痛みが治まった後、シャワーを浴びさせる。これでドーソンは人前に出られる状態になる。

次に、図書カードが必要になる。

ドーソンの書斎に入る。[illegible]カーソルでトレンチコートのポケットの上を連続クリックすると、ポケットの中の図書カードを見つけるだろう。その後、手カーソルに変え、ポケットの上でクリックし、図書カードを手に入れる。

カーソルを画面上部に持っていくと、アイテムの入手状況を見ることができる。

階下に降りる。

書斎の机の上に、この家の見取り図が置いてある。この見取り図から、書斎とドーソンの寝室を繋ぐ秘密の通路の存在が明らかになる。見取り図を見た後なら、手カーソルで秘密のドアを開けることができる。

梯子を昇る。2階で、ロープを見つけるので、それを手に入れる。

通路から出た後、秘密のドアが閉まっているとダークワールドでの行動が制限されるので注意すること。

しばらくすると、ドアのベルが鳴る。階下へ降りて、ドアを開けよう。

焼け残った手紙に書いてある？

次に屋根裏部屋へ昇ろう。
一番大きなトランクの下に時計がある。時計を手に入れ、ネジを巻く。
トランクを動かすと、バルコニーへ出ることができる。バルコニーにあるガーゴイルの像にロープを結ぶと、この家に出入りする第2の経路ができる。
次に、ロープを降りて、ガレージに入る。そこで、バールと手袋を手に入れよう。
家の正面に出て、そこに落ちている新聞を読む。

玄関から中に戻る。しばらくすると、[illegible]から、あなたに渡す本の[illegible]したこと、電話があるはずだ。
屋根裏部屋に駆け上がり、バールを使って、例の大きなトランクを開ける。そこで日記を見つけるだろう。それを読んだら、外へ出て、町へ向かう。

町に入ると、まず図書館と食料品店に行こう。
図書館では、ヘアピンを拾わなければならない。しっかり見て拾う。拾った[illegible]
司書が、あなたに渡してくれた本を見よう。
前に見つけておいた図書カードを、彼女に渡そう。彼女は、背筋をぴんと伸ばして、あなたを書庫へ向かわせるだろう。ここで、[illegible]の中に挟まった[illegible]日記の切れ端を手に入れる。
食料品店で、ウイスキーを1本買う。すると主人のデルバートが現れ、[illegible]カードをくれる。

家に戻り、[illegible]の時計の扉を開けようとすると、鍵が必要なことがわかる。
その鍵はだれが持っているのだろうか？数分前に死んだタトル夫人だ[illegible]

WALK THROUGH

玄関のドアから出て、墓地の方へ向かう。
図書館で見つけた日記の切れ端に、ネトルの墓の開け方が書いてあったはずだ。中で、骨壺を見つける。ネトルは老人の[illegible]を飲み込んだまま火葬されているので、[illegible]の骨壺の灰の中から[illegible]をみつける。

家に戻り、居間の時計の扉を開けて、ジョン・マッキーガンへのネームプレートを見る。
時間があれば、家の中を調べ、寝室で眠りにつこう。ウッドランドの第2日目は、1日目よりももっと厳しい。

2日目

アスピリンを飲んで、シャワーを浴びて、時間をつぶす。
天使のメッセージをまだ聞いていなければ、ガレージへ行き、カーラジオを聞いてみよう。
[illegible]で、骨の破片が届けられるので、それを[illegible]の扉にはめる。これで、ダークワールドへの入口が完成する。そこからダークワールドへ入る。

異界の世界の変化に慣れるのにしばらく時間がかかる。
周囲のうねりが鮮明に見えてくるようになると、3つのドアに気づくだろう。右のドアに入る。
[illegible]のある部屋があり、またいくつかのドアがある。そのどれかに入ると、テーブルの上に、[illegible]への[illegible]の計画書を見つけるだろう。ドーザンの文字が、ひときわ目立っている。
ここで、あなたにも、この[illegible]の目的がはっきりとわかる。

さあ、右のドアへ進もう。このドアは、家の地下室の[illegible]のドアと対応している。
中央のくぼんだ[illegible]リフトに乗る。あなたは、[illegible]に分解された後フロアで再び結合される。

[illegible]用グッズに当ててみよう。

2つのドアの間の壁に、レバーがある。感電死しないように、手袋をしてからレバーを動かそう。そこで時間の変化も目にうつらないが、どこかで扉が開いたはずだ。

ターボリフトに戻って、頭蓋骨のある部屋に戻る。正面のドアが開いている。そこを出て、シャベルを探す。シャベルを手に入れたら墓の入口に戻り、それを抱えて家に帰る。

墓地へ行き、シャベルでジョン・マッギーガンの棺を掘り起こす。

そこで見つける日記の最後の切れ端を読もう。

警官があなたの家を監視している。まもなくあなたは逮捕される。ただ、刑務所面会カードを持っているので、すぐに出られる。しかし、次のダークワールドへの旅に備えて、独房の中にアイテムを仕込んでおく必要がある。（ここまで進んだあなたは、ノーマルワールドの出来事が、ダークワールドの出来事に干渉していることがわかっているだろう）手袋と書類とヘアピンをここに置いていくのだ。（あなたは、この単純なグッズが古き神々の世界で役立つことを知るだろう）

この3つの品を枕の下に差し込んだら、簡易ベッドの上にあるブリキのカップをつかむ。それを独房の鉄格子の上でガラガラ鳴らして看守を起こそう。

物音を聞いた看守がやってくると、刑務所面会許可カードを手渡す。看守はあなたを釈放する前に[illegible]を見て彼らの話を読み、独房から出る。

まず、ギルバートとの約束の時間を覚えていますか。彼は、あなたの家のガレージの前で待っている。ギルバートはあなたを誘い、棒を投げて犬に取りにいかせる遊びを始める。

明らかに重要な情報を抱えている様子だが、ウイスキーを[illegible]前で完全にあなたを無視している。

WALK THROUGH

ウィスキーを飲んだ後、[illegible]、犬を連れて行ってしまう。連れて行った[illegible]を手に入れよう。
デルバートとの約束のために、時間が無くなっている。

これからは、ジェーンの小さなペットも、命取りになるだろう。
ダークワールドの入口を越えて、ダーク・ファイドー（闇の番犬）に出会うまでさがし歩く。骨を深淵へ投げると、ダーク・ファイドーが骨を追い、もう二度と戻ってこない。
ダークワールドの最深部に着くまで、先に進み続ける。ダークサージェントが、あなたを監視し、首を絞り上げる。
世界の[illegible]りがたい！
自分のベッドの枕の下にあるアイテム（前に仕込んでおいたもの）を取り、ヘアピンを使って鍵を開ける。鍵をうまく開けるには、この動作を繰り返す必要がある。
[illegible]を抜け出すと、途中で、[illegible]があなたに助けを求める。彼のヘッドバンドとあなたのヘアピンを交換すれば、トレックス・ガードの[illegible]警戒をくぐり抜け、記録保管室に入ることができる。
建物を出て、右に進む。ヘッドバンドで姿を消して、トレックス・ガードの目の前をゆうゆうと通り抜け、記録の番人に会うために記録保管室に入る。
マシンを動かすと、ディスプレイに彼女が現れ、一巻きのマイクロフィルムを渡される。
走って家に戻ろう。急いで！ドーソンに[illegible]が必要だ。

（3日目）
アスピリンを飲んで、シャワーを浴びる。ドーソンは、今日から[illegible]で[illegible]なければならない。
記録の番人が手渡す小箱の[illegible]を待つ。小箱の中には[illegible]が入っている。これであなたは自身と世界を救うことができる。

マイクロフィルムの謎を解くために、図書館へ行って、雑誌室のビューアーを使う。
マイクロフィルムを解読する。さあ、床のくぼみにはめこんだ石が地下室にあり、おそらく中に何か入っているのか、あなたにはもう分かっているだろう。
帰りにウィスキーを買おう。

ロープを使って家に入り、地下室に向かう。床のへこみを隠している石を捜し出し、石を取って、その下から車のキーを発見する。

ダークワールドへ行き、石にエネルギーを与えるため、ダークワールドのエネルギーネクサスに入れる。次に、エネルギーを得た石を手に取り、斧の柄アイコン上でクリックする。(ハンマーができる)

ノーマルワールドに戻って、ガレージへ行く。車のガソリンタンクにウィスキーを注いだら、運転席に滑り込んで、イグニッションにキーを入れる。エンジンがかかる。

最後にダークワールドの入口を越えて、宇宙船に入る。手袋をはめ、レバーを操作すると、宇宙船は始動する。

急いで外へ走り出る。
宇宙船が飛び去るのを見た後、ノーマルワールドへ戻り、鏡をハンマーで粉々にする。
あなたは、地球を救い、自分自身の脳を救ったのだ。しかも、女の子まで手にいれてしまった!

ワンポイント・アドバイス
やあ、Gazzaloonに登場しているのか?? 私は、マイク・ドーソン
このゲームには、実は、いくつかの解き方がある。
ロープを使わずに地下室に出入りしない方法が、その一つだ。
それは、三日目、シャワーを浴び、アスピリンを飲み、すぐに町へ行き、ウィスキーを買い、マイクロフィルムを見て、AMの道えに家へ戻る。そして、配達されて来た斧の柄を受け取り、地下室で石と車の鍵を見つける…おっとっと、いけない口が滑ってしまったようだ。この場面、前回で見つけてくれた人。

CREDIT

CREDIT U.S.A

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご使用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房器具の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



GAGA communications inc.

株式会社ギャガ・コミュニケーションズ

〒106 東京都港区六本木3-16-35 TEL.03-3589-7461

SLPS 00108

©1992,1993 CYBERDREAMS,INC., Illustration ©1974 H.R.GIGER ALL RIGHTS RESERVED
©1995 GAGA communications inc.,
and PlayStation are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All Rights Reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.